Volume 7 Issue 6 (2023) Pages 7851-7862
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Multimedia Pembelajaran Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Aspek Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini

Sri Suharti[1]✉, Mulyadi Eko Purnomo[2], Karoma Karoma[3]
Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia[(1,3)]
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya Palembang, Indonesia[(2)]
DOI: [10.31004/obsesi.v7i6.5876](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5876)

Abstrak
Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang penulis lakukan ditemukan beberapa hal yang melatarbelakangi penelitian ini yaitu masih terbatasnya penggunaan multimedia pembelajaran nilai agama dan moral, metode pembelajaran kurang bervariasi, dan pembelajaran masih menggunakan lembar kerja siswa sehingga perlu inovasi multimedia pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan multimedia pembelajaran permainan edukatif yang teruji validitasnya, kepraktisannya, keefektifannya. Metode penelitian menggunakan kombinasi pengembangan model Alessi & Trollip dan evaluasi formatif dari *Tessmer*. Produk multimedia pembelajaran divalidasi oleh ahli para ahli yaitu ahli materi dan media kemudian diujicobakan penggunaannya dalam uji coba individu, kelompok kecil, dan lapangan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan penggunaannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan teruji validitas, praktikalitas, dan efektifitasnya dibuktikan dengan hasil 93,57% kategori baik sekali. Dengan demikian pengembangan multimedia pembelajaran permaianan edukatif yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif.
Kata Kunci: *multimedia; pembelajaran; permainan edukatif; nilai agama dan moral*

Abstract
Based on the results of the preliminary study that the author conducted, it was found that several things were behind this research, namely the limited use of multimedia learning of religious and moral values, learning methods were less varied, and learning was still using student worksheets so that it was necessary to innovate learning multimedia that was interesting and fun. The purpose of this study was to produce educational game learning multimedia that was tested for validity, practicality, and effectiveness. The research method uses a combination of Alessi & Trollip model development and formative evaluation from Tessmer. Learning multimedia products were validated by experts, namely material and media experts, then tested for use in individual, small group, and field trials to test the practicality and effectiveness of their use. The results showed that the learning multimedia developed was tested for validity, practicality, and effectiveness as evidenced by the results of 93.57% in the excellent category. Thus, the development of educational game learning multimedia developed is declared valid, practical, and effective.
Keywords: *multimedia; learning; educational games; religious and moral values*

✉ Corresponding author : Sri Suharti
Email Address : srigofar@gmail.com (Kota Palembang Indonesia)
Received 13 September 2023, Accepted 31 December 2023, Published 31 December 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5876

Pendahuluan

Pembinaan nilai-nilai agama dan moral pada anak hendaknya dimulai sejak usia dini. Hal ini penting karena anak usia dini merupakan masa kritis dalam pembentukan karakter dan sikap hidup anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Yani (2011) yang menyatakan bahwa pembinaan moral dan agama pada anak usia dini sangat penting bagi pendidikan anak untuk pendidikan selanjutnya, yang diharapkan dapat tertanam dengan baik pada diri setiap anak sejak usia dini. Kohlberg (1979) menyatakan bahwa tingkat perkembangan moral paling dasar pada anak prasekolah disebut penalaran moral pra-konvensional. Anak belum memperlihatkan nilai moral yang konsisten. Namun, sebagian anak sudah sangat sensitif terhadap apa yang mereka lihat di sekitar mereka, baik positif maupun negatif. Agar proses belajar mengajar efektif, berbagai media yang menarik diperlukan untuk menanamkan nilai agama dan moral pada anak. Media pembelajaran sangat penting untuk membawa dunia luar ke dalam kelas, mengubah konsep abstrak menjadi nyata, dan memfasilitasi pemahaman anak tentang apa yang mereka pelajari. Untuk mencapai tujuan tersebut, berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan, dan jika digunakan dengan benar, mereka dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Guru PAUD memegang peranan yang sangat penting dalam mengelola penggunaan media pembelajaran secara efektif. Pada tingkat PAUD, anak-anak sedang dalam fase perkembangan yang sangat kritis, di mana pengalaman belajar awal dapat memiliki dampak yang kuat pada perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Oleh karena itu, guru PAUD perlu memahami bagaimana memilih dan menggunakan media pembelajaran dengan profesional dan komprehensif dan sesuai agar materi pembelajaran menarik, diminati anak dan menyenangkan, sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD, yaitu belajar sambil bermain.

Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran pada anak dapat membuka peluang perkembangan baru yang signifikan. Teknologi dapat membantu meningkatkan mutu pembelajaran sebagai persiapan awal anak dalam menghadapi dunia digital. Pemanfaatan teknologi dengan visualisasi yang menarik dapat menciptakan model pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Visualisasi memiliki kekuatan untuk meningkatkan pemahaman, memotivasi, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak-anak. Anak usia dini memiliki keterbatasan dalam pemahaman. Anak biasanya memiliki kemampuan imajinasi yang luar biasa karena mereka dapat memvisualisasikan informasi yang mereka terima dalam otak mereka. Oleh sebab itu, guru PAUD harus dapat menyampaikan materi dalam bentuk nyata yang dapat digambarkan melalui visualisasi.

Pemanfaatan teknologi dengan unsur permainan yang interaktif dapat menjadi metode pembelajaran yang sangat menyenangkan dan efektif bagi anak usia dini. Multimedia pembelajaran berbasis komputer yang dirancang dengan baik dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan mendidik. Salah satu hasil perkembangan dunia komputer adalah multimedia. Menurut Tamami (2014) keunggulan media pembelajaran berbasis komputer adalah memberikan efek visual, animasi dan suara yang hidup dan menarik. Anak akan berminat dan tertarik untuk mengikuti pelajaran yang disampaikan dengan adanya efek visual tersebut. Salah satu menu yang disenangi anak dalam komputer adalah permainan (*Game*), permainan atau *game* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan edukatif atau *game* yang mengandung unsur edukasi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Handriyantini (Delima, dkk., 2016) menjelaskan bahwa permainan edukatif adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang kognitif, meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah, waktu yang digunakan anak tidak akan terbuang sia-sia untuk memainkan permainan edukatif. Permainan edukatif juga memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangan akhlak, mental, sikap, emosional, dan kepribadian yang baik kepada anak seperti yang disampaikan Ismail (Lestari, 2013). Pengembangan permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik anak juga merupakan langkah penting

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5876

menuju pengalaman pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Permainan edukatif ini bermanfaat sebagai media pembelajaran yang dinamis dan menarik untuk anak usia dini.

Metodologi

Metodologi penelitian memakai *Research & Development atau R & D* yaitu pengembangan Alessi & Trollip (2001) dan evaluasi formatif dari *Tessmer* (1993). Model ini digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji suatu produk atau inovasi, seperti perangkat pembelajaran, metode pengajaran, atau permainan edukatif. Alur penelitian Alessi & Trollip untuk pengembangan multimedia pembelajaran dari planning (perencanaan), design (desain), dan development (pengembangan).

Gambar 1 berikut menunjukkan bagan alur penelitian untuk pengembangan multimedia pembelajaran permainan edukatif.

Perencanaan (*planning*)

a. Menentukan ruang lingkup kajian
b. Analisis kebutuhan & perkembangan anak
c. Analisis media
d. Analisis sarana dan prasarana
e. Menentukan dan mengumpulkan sumber pendukung

Desain (*Design*)

1. Mengembangkan ide dalam bentuk penyajian konten, terutama dalam konteks pengembangan teknologi permainan.
2. Membuat deskripsi program awal
3. Membuat *Flowcharts & Story Board*
4. Mengumpulkan sumber-sumber
5. Memilih perangkat lunak yang akan digunakan

Pengembangan (*Developmen)*

1. Menyiapkan teks/ petunjuk penggunaan produk
2. Menyiapkan materi-materi pendukung
3. Membuat Produk

Evaluasi

Self Evaluation
Expert
Revice
One-to-OneEvaluation
Small Group Evaluation
Field Test

Gambar 1. Alur Penelitian Pengembangan

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan lembar *walkthrough,* lembar angket, dan dan lembar observasi. Tabel 1 memperlihatkan instrumen pengumpulan data.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5876

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

No	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Data
1	*Walkthrough*	Lembar *Walkthrough*	Data Primer
2.	Angket	Lembar Angket	Data Primer
3.	Observasi	Lembar Observasi	Data Primer

Sumber: Kriteria Evaluasi Program Media (Warsita, 2008)

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan lembar *walkthrough* yang dianalisis secara deskriptif, yaitu suatu pendekatan yang biasa digunakan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran pendidikan. Masukan tersebut dituangkan dalam lembar validasi berupa skala likert yang diberikan kepada ahli. Keempat jenis skala Likert tersebut antara lain Sangat Buruk (STB), Tidak Baik (TB), Baik (B), dan Sangat Baik (SB). Data kuesioner yang diperoleh di lapangan akan disusun dengan menggunakan Skala Likert. Pada Likert, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan baik pernyataan positif maupun pernyataan negatif dinilai oleh responden dengan kategori sangat baik (SB), baik (B), tidak baik (TB) dan sangat buruk (STB). Data hasil observasi pada tahap evaluasi individu, evaluasi kelompok, dan pengujian lapangan digunakan untuk memantau perilaku anak selama proses belajar mengajar dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran edukatif.

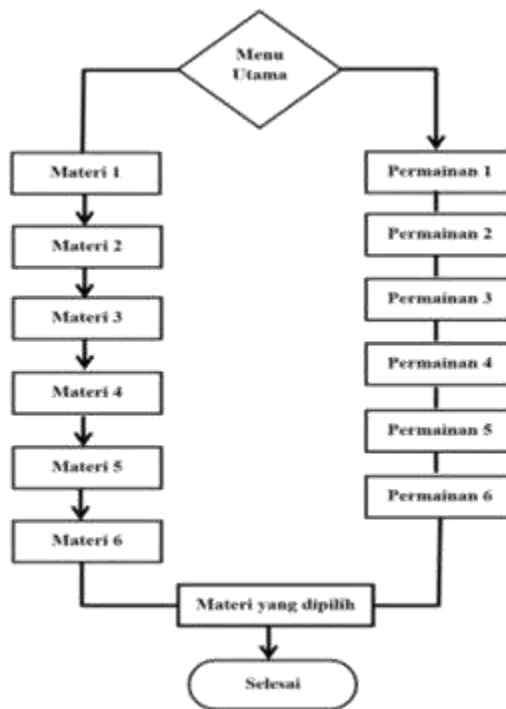
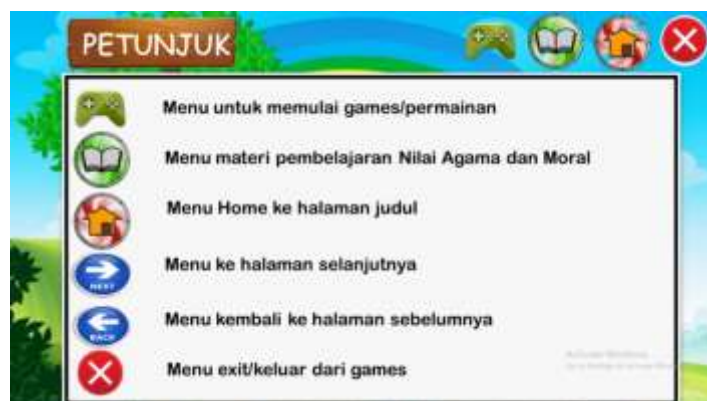
Hasil dan Pembahasan

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan adalah menetapkan ruang lingkup kajian yang meliputi 6 materi nilai agama dan moral yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak yang terdapat dalam Kurikulum 2013 PAUD. Selanjutnya melakukan analisis kebutuhan dan perkembangan anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan pengamatan di lapangan diperoleh keterangan tentang kebutuhan dan ciri-ciri perkembangan anak usia dini yaitu anak usia dini sangat enerjik oleh sebab itu kegiatan pembelajaran berfokus pada kegiatan dalam bentuk belajar sambil bermain sehingga pembelajaran yang dirancang dapat menciptakan kondisi yang menginspirasi dan membantu anak belajar melalui kegiatan bermain, penyelenggaraan pembelajaran memerlukan sarana interaktif yang mudah dilaksanakan guru dan menarik bagi anak, diperlukan sumber belajar bagi siswa untuk mengembangkan aspek nilai agama dan moral yang menarik dan menyenangkan, perlu pengembangan penggunaan metode dan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Langkah terakhir pada tahap perencanaan adalah mengumpulkan sumber berupa gambar, animasi, audio, musik, teks dan membuat dokumen perencanaan pengembangan.

Tahap Desain (Rancangan)

Pada tahap desain (rancangan) multimedia pembelajaran edukatif dimulai dengan mengembangkan ide dan membuat deskripsi program awal. Semua ide dikembangkan pada tahap ini yaitu berupa penyampaian konten, gambar, tampilan, suara, animasi, macam permainan, ketentuan permainan, dan perancangan. Selanjutnya penentuan gambaran awal program yang akan dikembangkan dan membuat garis besar isi program media yang menjadi ide dasar dalam rancangan permainan. Berikutnya merancang flowchart dan storyboard yang menjadi langkah kunci dalam perencanaan tampilan, layout, tata letak, dan navigasi. Ini membantu menggambarkan alur pengalaman pengguna dan membimbing pengembangan prototipe pertama. Gambar 2 dan gambar 3 menunjukkan halaman flowchart dan story board.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5876

Gambar 2. Desain Flowchart Mulitmedia Pembelajaran

Gambar 3. Desain Storyboard untuk Halaman Petunjuk Multimedia Pembelajaran

Selanjutnya pengumpulan sumber-sumber untuk mengisi permainan edukatif berupa gambar/animasi, musik/lagu, audio, teks dan juga bahan-bahan lainnya yang berhubungan dengan materi nilai agama dan moral untuk tahap berikutnya. Program yang dipakai untuk membuat desain media pembelajaran permainan edukatif ini yaitu *microsoft powerpoint.*

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan multimedia pembelajaran peneliti mempersiapkan petunjuk penggunaan produk multimedia pembelajaran yang disajikan dalam permainan edukatif berbentuk *powerpoint.* Setelah menyusun isi media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah memproduksi permainan edukatif berbentuk *powerpoint.* Materi yang disusun dikonversi ke dalam bentuk permainan edukatif menggunakan *powerpoint*, kemudian mendesain *layout* dan isi dari setiap materi. Materi merujuk pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada kurikulum 2013 PAUD. Selain itu penggunaan gambar dan ilustrasi disesuaikan dengan materi agar memudahkan pemahaman anak. Proses produksi produk ini didasarkan pada *flowchart* dan desain *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5876

Pada tahap ini juga disiapkan instrumen evaluasi yang digunakan untuk menilai multimedia permainan edukatif nilai agama dan moral. Instrumen evaluasi ini mencakup lembar validasi untuk ahli media, ahli materi, dan lembar observasi untuk mengamati perilaku anak terhadap penggunaan produk.

Produk yang dihasilkan dari tahap produksi ini kemudian disebut prototipe pertama. Untuk mengukur validitas, kepraktisan dan potensi dampak penggunaannya, peneliti melakukan evaluasi dengan mengikuti prosedur evaluasi formatif Tessmer dengan langkah-langkah yang terdiri atas evaluasi diri, evaluasi ahli, evaluasi individu, evaluasi kelompok dan pengujian lapangan.

Tahap awal yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan penilaian yang dilakukan oleh peneliti sendiri terhadap enam materi dalam multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil penilaian *self evaluation* yang dilakukan peneliti semua kriteria telah dipenuhi dalam multimedia pembelajaran sehingga multimedia pembelajaran dikategorikan sangat baik.

Berikutnya multimedia pembelajaran edukatif dievaluasi uji ahli *(Expert review)* untuk melihat validitas secara konten atau materi dan media dari suatu produk atau proyek. Proses penilaian validitas konten atau materi berdasarkan modifikasi Rusman (2014) dan desain media permainan edukatif yang dikembangkan oleh peneliti yang diinspirasi dari Warsita (2015). Tahap ini dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli *content*/materi yaitu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd dosen Pendidikan Guru PAUD Universitas Sriwijaya dan ahli desain multimedia yaitu, Dr. Ketang Wiyono, M.Pd dosen FKIP Universitas Sriwijaya. Berdasarkan skor yang diperoleh validasi ahli *content*/materi yaitu 3,83 dan ahli media 3,77 setelah dilihat kategori tingkat kevalidan rata-rata 3,25 – 4,00 adalah kategori **sangat valid** maka didapatkan kesimpulan bahwa produk multimedia pembelajaran yang peneliti kembangkan layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Prototipe I yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan **sangat valid** dan siap untuk diujicobakan. Tabel 2 merupakan data hasil dari penilaian ahli materi.

Tabel 2. Hasil Penilaian Validator *Content*/Materi

No.	Indikator	Skor	Jumlah Total
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	4
2	Konsistensi tujuan materi dengan tes pembelajaran	4	4
3	Kesesuaian materi dengan kurikulum	4	4
4	Pustaka yang mendukung	4	4
5	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	3	3
6	Aktualisasi materi	4	4
7	Kedalaman materi	3	3
8	Keluasan materi	4	4
9	Ketepatan ilustrasi terhadap materi	4	4
10	Kecukupan contoh-contoh untuk materi	4	4
11	Pemberian contoh berdasarkan kebutuhan dan karakteristik anak	4	4
12	Sistematika penyajian materi	4	4
13	Kejelasan petunjuk pengerjaan tes	3	3
14	Kejelasan uraian materi	4	4
15	Kebermanfaatan materi bagi sasaran	4	4
16	Ketepatan gaya bahasa dengan karakteristik anak	4	4
17	Materi menggunakan bahasa yang jelas dan tepat.	4	4
18	Kejelasan bahasa dalam petunjuk materi	4	4
	Rerata/Jumlah	**3,83**	**69**

Hasil penilaian ahli media disajikan dalam tabel 3.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5876

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Indikator	Skor	Jumlah Total
1	Kompatibilitas desain tampilan produk	4	4
2	Tampilan tidak monoton	4	4
3	Kesesuaian antara konteks umum dan tujuan produk	4	4
4	Kesesuaian warna pada produk	4	4
5	Kesesuaian penggunaan tombol/*botton* pada produk	3	3
6	Kejelasan penggunaan karakter/huruf pada produk	4	4
7	Kemudahan huruf untuk dibaca	4	4
8	Kompatibilitas audio tidak berdampak buruk pada produk	4	4
9	Kecocokan penggunaan audio/suara dengan karakter produk	3	3
10	Kompatibilitas audio/suara terhadap materi pembelajaran	4	4
11	Kompatibilitas musik/lagu terhadap tema pembelajaran	4	4
12	Kompatibilitas gambar/animasi dengan karakteristik anak	4	4
13	Kompatibilitas animasi/gambar dengan tema dan materi pembelajaran	4	4
14	Ukuran gambar yang digunakan	4	4
15	Warna gambar atau animasi di media	4	4
16	Letak gambar atau animasi yang terdapat pada media	4	4
17	Produk yang dibuat mampu meningkatkan motivasi belajar anak	3	3
18	Sesuai dengan karakteristik media pembelajaran pada anak	3	3
	Rerata/Jumlah	**3,77**	**68**

Gambar 4 dan 5 menunjukkan revisi multimedia pembelajaran yang dibuat.

Gambar 4. Sebelum Revisi

Gambar 5. Setelah Revisi

Uji coba secara individu merupakan langkah selanjutnya setelah uji ahli dan revisi prototype 1. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk melihat kepraktisan prototype yang telah divalidasi oleh para ahli ketika digunakan oleh satu individu pengguna. Pada tahap ini respondennya adalah tiga orang anak usia 5-6 tahun yang dipilih secara acak untuk mewakili populasi sasaran dengan melihat nilai akhir pada rapor anak, yaitu MA mewakili anak berkemampuan rendah, AFR mewakili anak berkemampuan sedang, dan MM mewakili anak berkemampuan tinggi. Ketiga anak tersebut diajari secara bergantian satu per satu dengan menggunakan prototype 1 yang telah direvisi. Peneliti mengamati aktivitas dan perilaku anak terhadap prototype 1 selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Uji coba Evaluasi Analisis Data One to Data yang dilakukan pada 3 orang anak menyimpulkan bahwa penggunaan enam materi pada permainan edukasi nilai agama dan moral dalam bentuk *PowerPoint* mempunyai kriteria sangat praktis untuk anak menurut indikator penilaian

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5876

observasi dan mudah digunakan oleh anak dibuktikan dengan rata-rata hasil observasi anak terhadap enam materi sebesar 87% dengan kategori sangat baik.

Pada tahap evaluasi kelompok kecil, prototype 2 diujikan kepada 9 anak secara berkelompok. Di akhir uji coba evaluasi kelompok kecil, anak-anak kembali diobservasi aktivitasnya terhadap prototype 2 yang sedang dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi terhadap sembilan anak dapat disimpulkan bahwa penggunaan enam materi permainan edukatif nilai agama dan moral dalam bentuk powerpoint mempunyai kriteria sangat praktis untuk anak sesuai dengan kategori indikator penilaian observasi dan mudah digunakan oleh anak-anak terbukti dari rata-rata hasil observasi anak terhadap keenam materi tersebut 90% berada pada kategori sangat baik. Selanjutnya prototype 2 direvisi menjadi *prototype* 3 yang kemudian diuji pada tahap *Field Test*. Pada tahap uji lapangan, *prototype* 3 diujikan kepada seluruh 20 anak kelompok B1 TK Islam Muthiah Kayuagung secara berkelompok. Di akhir uji lapangan, anak-anak kembali diobservasi aktivitasnya terhadap prototype 3 yang sedang dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi terhadap 20 anak dapat disimpulkan bahwa penggunaan enam materi permainan edukasi nilai agama dan moral dalam bentuk power point memiliki kriteria sangat praktis untuk anak sesuai dengan kategori indikator penilaian observasi dan mudah digunakan oleh anak-anak dibuktikan dengan rata-rata hasil observasi anak pada enam materi, 93% menunjukkan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil observasi, multimedia telah teruji kepraktisannya untuk dimanfaatkan pada pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ni Putu & Anak Agung (2021) bahwa penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran dapat memperluas pengetahuan siswa dan menjadikan pola belajarnya lebih menyenangkan dan bermakna. Temuan yang sama hasil penelitian yang dilakukan oleh Lisa Rosalina (2018) menyebutkan bahwa permainan edukasi yang dirancang dalam bentuk presentasi PowerPoint digambarkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan praktis bagi anak, memotivasi anak dan mengembangkan minat belajar matematika dari aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Rozi & Khomsatun (2019) menemukan bahwa permainan edukatif merupakan media yang efektif dan layak dikembangkan bagi guru dan orang tua untuk lebih merangsang minat anak dalam belajar pengenalan warna, dan permainan tersebut dapat digunakan pada smartphone android

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan dan didukung dengan hasil studi sebelumnya, maka permainan multimedia edukatif sangat cocok dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran. Harapan dari pengembangan ini adalah produk multimedia pembelajaran dapat menyelesaikan hambatan dalam pembelajaran karena konten multimedia bersifat fleksibel dan dapat menambah variasi dalam pembelajaran.

Permainan edukatif ini mempunyai kelebihan tersendiri bagi anak, sebab umumnya bermain adalah kesukaan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Khairi (2018) dan Syafrizal et al. (2018) yang menyatakan pada usia dini anak sangat peka terhadap berbagai rangsangan, dan pada masa ini fungsi fisik dan psikisnya matang untuk merespons berbagai rangsangan dari lingkungan. Turmudzi (2021) menyatakan bahwa pengembangan dan pembinaan bakat anak pada usia dini sangat penting karena anak usia dini merupakan proses bertumbuh dan berkembang sangat cepat, baik jasmani maupun rohani. Oleh karena itu, pantas jika dikatakan bahwa anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*) yang mempunyai potensi untuk belajar banyak hal dengan cepat.

Pemilihan strategi, metode, dan multimedia pembelajaran yang tepat, serta disesuaikan dengan tahap perkembangan anak perlu dipersiapkan oleh guru. Hal ini dipertegas dengan pendapat Nasution (2013) yang mengemukakan keunggulan multimedia pembelajaran sebagai sarana proses kegiatan pembelajaran adalah: 1) pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih termotivasi untuk belajar, 2) membuat materi menjadi lebih jelas, 3) pembelajaran menggunakan metode yang bervariasi, 4) siswa lebih aktif berkegiatan dalam proses belajar mengajar.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5876

Simpulan

Berdasarkan skor yang diperoleh validasi ahli yaitu 3,83 dan ahli media 3,77 setelah dilihat kategori tingkat kevalidan rata-rata 3,25 – 4,00 adalah kategori sangat valid. Hal ini membuktikan bahwa multimedia permainan edukatif telah teruji validitasnya dan sangat layak digunakan. Berdasarkan hasil pengujian juga menunjukkan efek potensial (kepraktisan) untuk digunakan dalam pengembangan nilai agama dan moral. Hasil ujicoba *one to one* adalah 87,16% kategori baik sekali**,** uji coba *small group* adalah 90,33% kategori baik sekali**,** dan uji coba *field test* adalah 93,57% kategori baik sekali. Hasil penelitian ini selaras dengan tujuan pengembangan yaitu memproduksi multimedia permainan edukatif yang teruji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Hasil yang diproduksi dari pengembangan ini berupa CD multimedia pembelajaran yang dilengkapi dengan permainan yang digunakan untuk melatih daya ingat dan daya serap terhadap materi yang telah dipelajari setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Daftar Pustaka

Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, *4*(1), 35-49. https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866.

Adpriyadi, A. (2018). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Perspektif Ki Hajar Dewantara. *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 34-40. https://doi.org/10.14421/jga.2016.12-01.

Aisyah, A. (2020). Pendidikan Karakter Untuk Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *5*(2), 77–84. https://doi.org/10.24903/jw.v5i2.528

Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 72. https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33

Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, *3*(1), 38-47. https://doi.org/10.310675/abdimas.v1i1.31.

Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *2*(3), 224-229. https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224

Arum, R. P., Sholehah, A. M. A., & Fatmawati, F. (2021). Pemanfaatan Game Online Sebagai Permainan Edukatif Modern Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Buah Hati*, *8*(1), 33-48. https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1342.

Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2), 294. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99

Aziz Al Mubarok, Ahmad Aly Syukron. (2021). Alat Permainan Edukatif Dalam Menanamkan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, 9* (1), 94-114. https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.10103.

Badiro, D., Syuhendri, S., & Fathurohman, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Teori Perubahan Konseptual Materi Tata Surya Dan Fase Bulan Mata Kuliah ipba. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, *6*(1), 103-112. https://doi.org/10.36706/jipf.v6i1.7825.

Bastian, A., Zaliluddin, D., Ramdani, A. M., Informatika, P. S., Teknik, F., & Majalengka, U. (2019). Pengembangan Media Learning Game Al- Qur ' an. *Infotech*, *5*, 29–33.

Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, S. A. (2022). A review of using

digital game-based learning for preschoolers. In *Journal of Computers in Education* (Issue 0123456789). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/s40692-022-00240-0

Creswell, J. W. (2016). Reflections on the MMIRA the future of mixed methods task force report. *Journal of Mixed Methods Research*, *10*(3), 215-219. https://doi.org/10.1177/1558689816650298.

Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(2), 149. https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439

Dewi, T. A., & Widyasari, C. (2022). Keterlibatan Orang Tua dalam Mengembangkan Karakter Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 5691–5701. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3121

Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(2), 149-157.https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439.

Djamas, D., Tinedi, V., & Yohandri. (2018). Development of interactive multimedia learning materials for improving critical thinking skills. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, *14*(4), 66–84. https://doi.org/10.4018/IJICTE.2018100105

Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Kencana.

Gilutz, S. (2019). Child-Centered Design. *Exploring Key Issues in Early Childhood and Technology*, *12*(1), 49–54. https://doi.org/10.4324/9780429457425-9

Gultom, O., Yus, A., & Sriadhi, S. (2021). Development of Interactive Learning Multimedia Reading Early Children's Beginning. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, *4*(1), 24–34. https://doi.org/10.33258/birle.v4i1.1552

Gustina, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif Cari Kata Berbasis Android untuk Menstimulasi Pembelajaran HOTS. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *5*(1), 31–46. https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.269

Hardiyanti, F. P., & Azizah, N. (2019). *Multimedia of Educational Game for Disability Intellectual Learning Process: A Systematic Review*. *296*(Icsie 2018), 360–368. https://doi.org/10.2991/icsie-18.2019.66

Harjanty, R., Rachman, S. A., & Hardianti, F. (2020). Pengembangan Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Model Parenting. *Jurnal Ilmiah Global Education*, *1*(2), 156–169. https://doi.org/10.55681/jige.v1i2.49

Jumiati, J., Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(6), 1757–1760. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.630

Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 tahun. *Jurnal Warna*, *2* (2), 15–28. https://doi.org/10.98679/warna.v1i2.2.

Khoiriah, M. A., Sujarwo, S., & Handayani, P. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Video Tutorial dan Gambar Terhadap Motivasi dan Kemandirian Belajar Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6360–6374. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3197

Kristanto, A., Mustaji, Mariono, A., Sulistiowati, & Afifah. (2019). Development of education game media for xii multimedia class students in vocational school. *Journal of Physics: Conference Series*, *1387*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012117

Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: jurnal pengabdian kepada masyarakat*, *3*(2), 349-353. https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289.

M, A., & Trollip. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development*. Perason Education. Inc.

Martin, T. (2013). *Planning & Conducting Formatif Evaluation*. Rountledge Toylor &Francis Group.

Muammar, Q. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Sanabil.

Muazzomi, N. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, *17*(1), 133–142. http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/110

Nasution, M. F., & Darwis, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, *1*(1), 45-54. https://doi.org/10.33342/egjppp.v2i2.23.

Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *2*(2), 169–178. https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7607

Rahmi, A. A., Hizriyani, R., & Sopiah, C. (2022). Analisis Teori Hierarki of Needs Abraham Maslow Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *5*(3), 320–328. https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.385

Rosalina, L. (2018). *Pengembangan Game Edukatif Matematika Berbentuk Power Point Untuk Anak Usia 5-6 Tahun [Undergraduate Thesis]*. Universitas Sriwijaya.

Saputri, D. Y., Rukayah, R., & Indriayu, M. (2018). Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in 21st Century. *International Journal of Educational Research Review*, *3*(3), 1–8. https://doi.org/10.24331/ijere.411329

Sasongko, N. D. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Mengenal Konsep dan Lambang Bilangan PAUD. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *4*(2), 82. https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v4i2.3571

Spector, J. M., Merrill, M. D., Elen, J., & Bishop, M. J. (2014). Handbook of research on educational communications and technology: Fourth edition. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition*, 1–1005. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5

Suningsih, T., Rahelly, Y., & Rukiyah. (2020). *Development of Interactive Multimedia on Material Introduction the Wild Animal in Kindergarten: Research and Development in Early Childhood Teacher Education Program*. *ASSEHR Journal*, *44*(2), 1–4. https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.001

Supandi, S., Hamid, F., Musayyadah, M., Sahibudin, M., & Wardi, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Bag untuk Keaksaraan (Arab dan Latin) Awal pada Anak TK. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 5850–5862. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3203

Susanty, M., & Mahyuddin, N. (2022). Video Pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 4493–4506. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2622

Syafdaningsih, & Suningsih, T. (2020). Development of authentic assessment model in the field of mathematic for early childhood in Palembang City. *Journal of Physics:*

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5876

Conference Series, *1480*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1480/1/012077

Syafrizal, A., Andika, R., & Panggabean, A. P. (2018). Perancangan Game Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan HTML 5 Berbasis Multimedia Interaktif. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia,* *1*(1), 7–12. https://doi.org/10.1002/2452155.

Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *1*(1). https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220

Wahidah, A. S., & Farida, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dalam Meningkatkan Aspek Nilai Agama Dan Moral Di Ra an-Nur Dero. *Kurikula : Jurnal Pendidikan*, *5*(2), 156–194. https://doi.org/10.56997/kurikula.v5i2.715